GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3



Diari • Tonici • Potenziamenti • Trofei

CONTROLLI

Levetta destra: Movimento.
Levetta sinistra: Visuale.
Croce direzionale: Seleziona munizioni.
✖: Usa.
●: Kit medici.
■: Ricarica.
▲: Salta.
R1: Scorri armi.
R2: Spara.
R3: Zoom
L1: Scorri Plasmidi.
L2: Usa Plasmidi.
L3: Chinati
START: Pausa.
SELECT: Mostra mappa.

Passata sotto il controllo della dottoressa Lamb, Rapture sembra aver accelerato il suo processo di declino, trasformandosi in un luogo sempre più lugubre e pericoloso, infestato da mostri che compirebbero qualsiasi nefandezza per una goccia di Adam. Questa guida contribuirà a rendere la città sottomarina di Ryan più ospitale, rivelandoti tutti i suoi segreti...

CONSIGLI

BioShock 2 è un titolo piuttosto lineare, anche per chi punta al trofeo di platino. Seguendo i nostri consigli, giocando a un livello di difficoltà elevato e controllando ogni luogo indicato nella successiva lista dei Diari sarai già a metà del lavoro. Dopodiché dovrai solo dedicare il giusto tempo alla modalità multigiocatore Online...

1. RICERCA MINUZIOSA

Esplorando attentamente l'area di gioco non ti troverai mai a corto di munizioni. Controlla tutti i mobili chiusi, i cadaveri e gli scrigni che rilasciano quando scompaiono. 1

2. ANGELI CUSTODI

Una volta aggirate, telecamere e torrette diventano preziose alleate. 2

3. CARTOGRAFO

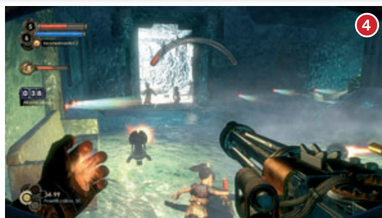
La mappa del gioco registra ogni elemento importante dello scenario: controllala spesso per assicurar-


1


2



3









ti di non dimenticare nulla. 3

4. TOWER DEFENSE

Rivetti trappola e mine sono recuperabili una volta piazzati: usali in abbondanza quando difendi le tue Sorelline impegnate ad assorbire Adam. 4

5. ASSETATO DI ADAM

Se miri a ottenere il trofeo Salvatore, devi evitare di prosciugare le Sorelline. Assicurati di assorbire l'Adam da tutti i cadaveri indicati sulla mappa di gioco e salva tutte le Sorelline presenti in ogni capitolo. Mettendo il gioco in pausa, potrai avere l'elenco delle Sorelline ancora da aiutare. 5

6. VANDALISMI

Se sei ferito e a corto di denaro, distruggi una stazione medica per ottenere un Kit medico gratis. 6

7. ECONOMISTA

Aggiramento e Tonici "commerciali" possono ridurre fortemente il costo degli oggetti, supportando le tue finanze. 7

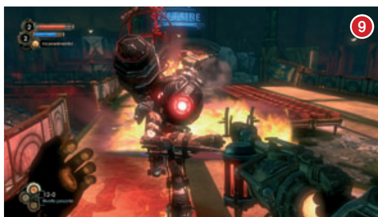
8. CINEASTA

Ricorda di usare la Telecamera genetica in ogni scontro per incrementare la tua efficacia contro i nemici e sbloccare tonici segreti. 8

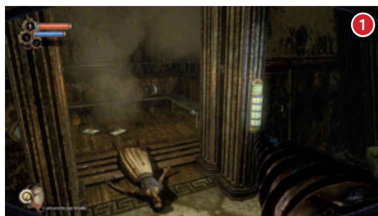
9. FORZA DELLA NATURA

Lo scenario può offrirti un formidabile aiuto se utilizzato in congiunzione con i Plasmidi. L'elettricità applicata sulle chiazze d'acqua le rende trappole mortali, l'olio incendiato impedisce ai nemici di reagire e gli oggetti pesanti possono essere trasformati in armi con la telecinesi. 9





I DIARI





Come per il precedente capitolo, parte della narrazione della trama del gioco è stata affidata ai Diari, registrazioni audio cui gli abitanti di Rapture confidano i loro pensieri. Recuperarli tutti, oltre a permetterti di sbloccare il relativo trofeo, ti aiuterà a comprendere meglio la trama del gioco.

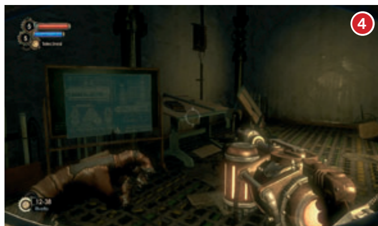
ADONIS LUXURY RESORT

- **Attenzione: Lavoratori!:** Entrato negli Adonis Baths, guarda all'estremo angolo sinistro della piscina.
- **Fisico invidiabile:** Superata la porta delle Plasmid Therapies e sconfitto il primo nemico, guarda nella stanza a sinistra con la serratura numerica (il codice è 1540). 1
- **A mia figlia:** Giunto nell'Adonis Luxury Resort, entra nel bagno delle donne (prima porta a sinistra) e cercalo in fondo al corridoio. 2
- **Ritorno:** Una volta entrato nella piscina dove si bagnano due Ricombinanti, guarda sulla panchina alla tua destra per trovare il diario.
- **La chiamavano Rapture:** Trovato lo Sparachiodi ed eliminati i due Ricombinanti, entra nel primo corridoio a destra.
- **Generazione:** Nella sala dove combatti la prima Big Sister, vicino alla Camera della vita.
- **Fuga da Rapture:** Uscito in mare aperto dopo che la Big Sister ha inondato la Demeters Banquet Hall, cerca nel cadavere dentro alla batisfera alla tua immediata sinistra. 3

THE ATLANTIC EXPRESS

- **La grande catena:** Entrato nel Laboratorio ferroviario 6A, guarda nella stanza a sinistra. 4
- **Signor diario:** Ottenuto il Plasmide Telecinesi, usalo per attirare verso di te il Diario nascosto dietro la ventola a destra della scala d'uscita della Stazione di manutenzione del pompaggio.
- **Solo una moda:** Sopra una scrivania nella balconata iniziale del laboratorio 6B.
- **Cos'è successo alle persone?:** Sceso dalla balconata del laboratorio 6B, prosegui di qualche metro e cerca vicino a un materasso a destra del treno sospeso.
- **Ryan contro Lamb:** La realtà: Nel ripostiglio delle cucine del Bar della stazione.
- **Conosci la bestia:** Aperta la porta con gli ingranaggi blocca-









ti del Laboratorio 6A, cerca nel corridoio alla tua sinistra.

• **Sviluppare il lavoro di Su-chong:** In uno schedario aperto dell'ufficio in cui ti ritrovi uscito dall'ascensore. 5

• **La situazione:** Su una panchina a sinistra del treno per Ryan Amusements.

RYAN AMUSEMENTS

• **I progressi di Eleanor:** In cima alle scale appena entrato in Ryan Amusements.

• **Sparizione:** In un blocco di ghiaccio nel pianerottolo in cima alle suddette scale. Scongelalo con il fuoco. 6

• **Il vecchio cane da guardia:** Nell'Ufficio del responsabile all'interno dell'Ala di sicurezza dell'ingresso del parco. 7

• **Risparmiare per guadagnare:** In una cassa nel Negozio di souvenir.



• **Rapture è una liberazione:** Nei bagni femminili del Negozio di souvenir.

• **L'amore paterno:** All'interno di Hall of the Future. »


8


9

» • **Volontaria:** Sotto una panchina nell'ala centrale del museo.
• **Mangia-cane:** Ti viene regalato da Eleanor all'ingresso dell'Eldorado Lounge.
• **"Bambina" e guardiano:** All'interno della sala dove combatti il primo Big Daddy.
• **Io, te e il 1959:** Nell'Area di manutenzione all'ingresso dell'attrazione Viaggio in superficie.
• **Piano di fuga:** Di fianco al cadavere da "succhiare" nella Rimessa vagoni.
• **La Lamb è il problema, non Sinclar:** Lungo i binari, tra i due ingressi della Rimessa vagoni.
• **La verità sta nel corpo:** Entra nell'ingresso di fronte all'insegna Chaos Corner e procedi lungo le scale.
• **Deterioramento:** Entra nella porta di fronte alla Sala luci e sali sulla mano gigante per raggiungere una balconata alla fine della quale troverai la registrazione. 8
• **Lavorare per Sinclair:** Dirimpetto all'ingresso nella Sala luci, vicino alla Stazione potenziamento armi.
• **Dottoressa Lamb:** In una stanza bloccata da assi a sinistra della telecamera lungo i binari. 9
• **Efficacia:** Appena dopo l'accesso all'Area di manutenzione di fronte al faro, alla fine di Viaggio in superficie.
• **Consiglio per rimorchiare:** Dietro la porta di servizio sbloccata nell'area d'ingresso di Viaggio in superficie.
• **Nichelini falsi:** Nella stanza da cui escono i Ricombinanti quando Sinclair sale in treno. 10

PAUPER'S DROP

• **Si sta bene con la Lamb** Sopra il negozio di fiori nel Fishbowl.
• **Ryan contro Lamb: Libertà religiosa:** Nel negozio di fiori.
• **La parte peggiore della ferrovia:** All'interno del Sinclair's Deluxe Hotel.
• **Codice della clinica al Fishbowl:** Di fianco all'ingresso della Fountaine Clinics.
• **Il capolinea:** Sopra un altare nella piazzetta del Negozio dei pegni. 11
• **Telecamera impegnata:** In una stanza al terzo piano dell'Hamilton, dopo la Stazione di potenziamento armi.
• **Terapia con Grace 1:** In una stanza al piano superiore dell'Hotel Luxury Rooms, raggiungibile dal tetto del negozio dei pegni.
• **Accordi:** A sinistra del condotto delle Sorelline sul tetto della Fountaine Clinics.
• **Chiudere il Limbo Room:** Nello spogliatoio del Limbo Room.
• **Funzioni religiose:** Uscito dal


10



11





Limbo Room, vai a sinistra, sali le scale a sinistra e cerca vicino al cadavere "assorbibile" nella stanza.

- **Talpa:** Nel tunnel di fronte alla Dr. Hollcroft's Pharmacy.
- **Sangue e Lamb:** Nella stanza chiusa della Dr. Hollcroft's Pharmacy: per aprirla usa un Dardo di aggiramento.
- **Pauper's Drop:** In una stanza sopra la Dr. Hollcroft's Pharmacy.
- **Un regalo dalla Lamb:** Sali sulla balconata dell'ingresso del Sinclair's Deluxe Hotel. Cerca nel bagno della prima stanza a destra (numero 106). 12
- **Denaro che viene, denaro che va:** Nel piano superiore al condotto delle Sorelline trasformato in altare all'interno del Sinclair's Deluxe. 13
- **Dov'è finito Harry?:** Stanza 213 del Sinclair's Deluxe, dove trovi una torretta e una cassa forte.
- **La farfalla:** Stanza 213 del Sinclair's Deluxe, piena di farfalle. 14
- **Che colpo:** Vicino a una sedia a rotelle sulla balconata del terzo piano del Sinclair's Deluxe.
- **Selvaggia:** Sotto il letto di Eleanor, all'interno dell'appartamento di Grace.
- **Ho deluso la Lamb:** Sul letto nella stanza di Grace Halloway.
- **Prova sul campo 1:** Sul corpo di un Ricombinante Bruto che ti attacca nella Fishbowl.

»


15


16

» SIREN ALLEY

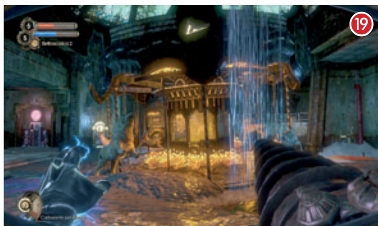
• **Un Dio silente:** A sinistra dell'ingresso a Siren Halley, appeso vicino al quadro di un incidente aereo.
• **Capricci:** In una stanza nell'edificio centrale della Little Eden Plaza. Puoi accedervi passando per il piano superiore.
• **Lo Sferragliatore:** In un blocco di ghiaccio nel bagno del Mermaid Lounge (recuperalo prima dell'allagamento). ⓮
• **Più si sale, più si cade:** Al piano inferiore del Mermaid Lounge, raggiungibile da un buco nel pavimento (recuperalo prima dell'allagamento).
• **Carico di Plasmidi:** Nella sala da gioco del Mermaid Lounge. ⓯
• **La salvezza della Lamb:** Vicino alla porta con serratura numerica al piano superiore dell'area di servizio. ⓰
• **Padre Simon Wales:** In un ufficio al pianterreno del Pink Pearl.
• **Due pesi e due misure:** In una stanza da letto al secondo piano del Pink Pearl.
• **Wales & Wales:** Sulla scrivania dell'ufficio di Daniel Wales.
• **La data è il codice:** Uccidi Daniel Wales.
• **Il meccanismo fisico:** Di fronte al Gatherer's Garden nella Plaza Hedone.
• **La guida della Lamb:** Di fronte alla porta della Stazione di pompaggio 5.
• **Terapia con Grace 2:** Nel rifugio della Lamb, all'ingresso della Stazione di pompaggio 5.
• **Il credo della fede:** Nel luogo dove combatti contro Padre Wales.
• **Mi chiamo Eleanor:** Al secondo piano dell'Orfanotrofio delle Sorelline. ⓱
• **Seppellisci ogni ricordo di lei:** Al secondo piano di un edificio nell'angolo nord-ovest di Plaza Hedone.
• **L'operazione della Lamb:** Nel Covo dei contrabbandieri sopra il Verdure da Joe.
• **Requisiti di un'utopia:** Alla fine di un corridoio sotterraneo il cui ingresso si trova al lato opposto dell'Orfanotrofio delle Sorelline.
• **Una nicchia vuota:** Nel nascondiglio nel retro di Verdure da Joe.
• **Legati alla Grande Catena:** In una stanza chiusa al secondo piano dell'ingresso alla Stazione di pompaggio 5.

DIONYSUS PARK

• **Mecenatismo:** Nella stanza accessibile dopo il primo scontro con il Ricombinante Houdini.
• **Un regalo da parte di Billy:** A destra dell'ingresso all'area Raccolta di Cohen.
• **Il tempo della Lamb è finito:** Nella stanza all'inizio del capito-


17


18





lo con serratura numerica (codice 1080).

- **L'arte per la Lamb:** A sinistra dell'ingresso del salone che trovi percorrendo l'area Raccolta di Cohen.
- **Perduta e ritrovata:** All'interno della giostra nella Raccolta di Cohen. 18
- **La Lamb beffa il sistema:** Al centro della grande sala d'ingresso della galleria.
- **Una spia:** Sopra il parapetto della balconata del Triton Theatre. 19
- **Crescere:** Nell'area di manutenzione accessibile dalle scale che portano alla balconata del Triton Theatre.
- **Imparare il poker:** Nella stanza dotata di serratura elettronica nel seminterrato del Triton Theatre. 20
- **Un nume tutelare:** Nel backstage del Triton Theatre.
- **Coi piedi per terra:** All'estremo sud-ovest della Galleria J. Fischer.
- **La voce di sé:** Sopra un piano a coda nella Raccolta di Cohen.
- **I punti deboli del Dionysus Park:** Nel lato nord del Deposito del seminterrato.
- **Tornare al proprio posto:** Nelle Belle Arti "Imago", sotto una torretta e bloccato nel ghiaccio.

»




22


23

» • **Un piano:** Nella sala di controllo della stazione dove si è asserragliato Stanley.

FONTAINE FUTURISTICS

• **Finalmente solo:** A sinistra dell'ingresso della stazione, sopra una cassa.
• **Agnus dei:** Sulla sinistra della reception, della Fontaine Futuristics.
• **Mezzi di controllo:** Nel salone dell'Area di sicurezza, sotto l'impiegato impalato con gli arpioni. 20
• **La vita da ex Sorellina:** Al secondo piano dell'Area di sicurezza, vicino a un condotto delle Sorelline.
• **Prototipo:** Nella stanza chiusa con serratura numerica (codice 5254) nel Teatro.
• **Addio a Fontaine:** Dietro al pannello nascosto nell'ufficio di Fontaine, gira la testa di cinghiale per aprirlo.
• **Un nuovo modello cognitivo:** Nel Laboratorio dei Plasmidi, puoi accedervi dal secondo piano attraverso un foro nella parete. 21
• **La scelta di Meltzer:** Sul corpo di un Big Daddy chiamato Mark Meltzer nel Laboratorio di ricerca dell'Adam.
• **Fonte di volontari:** Nell'area nord allagata degli Uffici.
• **Esperimento da interrompere:** Nell'area iniziale del Laboratorio camera d'equilibrio, vicino a uno scafandro da palombaro. 22
• **Scoprire il fattore X:** Dirigiti verso l'angolo nord-est della prima area del nascondiglio di Alexander, segui il rumore del salvavita posto sopra di esso. 23
• **Il ruolo di Gil nel piano:** Vicino al Gathener's Garden, al centro nascondiglio di Alexander.
• **Utile oltre ogni aspettativa:** Nell'angolo sud-ovest dell'area delle docce del nascondiglio di Alexander.
• **Addio, dottor Alexander:** A nord del Complesso di cavie viventi, vicino a un condotto delle Sorelline.
• **Tradimento:** Nella cella congelata al piano inferiore del Complesso di cavie viventi.
• **Big Sister:** Nell'ufficio nell'area sud-est del Complesso di cavie viventi la cui porta è apribile sparando un Dardo di aggiramento.
• **La figlia del popolo:** Nel tunnel dell'ascensore nascosto che conduce al livello Persephone.

LAMB

• **Leggere i nomi giusti:** Nella stanza per esperimenti, vicino a un condotto delle Sorelline.
• **Visita non gradita:** Nell'ufficio della Lamb. Puoi prenderlo solo quando ti trovi nel corpo della Sorellina.
• **Benedizione sotto mentite spoglie:** In un sommergibile giocat-


24


25





tolo nel mezzo della sala comune. Puoi prenderlo solo quando ti trovi nel corpo della Sorellina.

- **Alle spalle della madre:** Lo trovi vicino al casco dell'armatura da Big Sister. Puoi prenderlo solo quando ti trovi nel corpo della Sorellina.
- **Liberare il padre:** Nella camera di quarantena, sotto il letto di Eleanor. Puoi prenderlo solo quando ti trovi nel corpo della Sorellina. 24

PERSEPHONE

- **Cambio di gestione:** Nella sala di sicurezza che si trova nella sezione iniziale dell'Interno di Persephone. Puoi accedervi manipolando la serratura della porta con un Dardo di aggiramento.
- **L'emblema della disperazione:** Su un tavolo nella Caffetteria. 25 »







» • **I primi due numeri:** In una cella del blocco D.

• **Scambio:** In una cella del blocco D.

• **Senza speranza:** Nel cadavere di un prigioniero impiccato in una cella del blocco B, accessibile da un buco in una parete del blocco C. 26

• **Un'offerta generosa:** Nella cella del blocco A con la parete forata.

• **Gli ultimi due numeri:** Nell'estremo angolo nord-est dell'Area di detenzione, all'interno di un buco scavato nella parete di una cella.

• **Medicina magica:** Nella Torre di sicurezza dove si è asserragliato Sinclair.

• **Una domanda semplice semplice:** Seminascosto vicino a un lettino dentro la sala di Terapia intensiva.

• **Gambe, bocche, braccia e occhi:** Addosso a un cadavere accasciato su un divano, all'interno della sala di Terapia Ricreazionale.

• **Una lezione (d)istruttiva:** Dentro uno stanzino situato all'estremo nord-est dell'area di terapia, vicino al punto in cui Eleanor ti suggerisce di aprirti un varco col fuoco. 27

• **Sacrifici:** In uno scaffale nella prima stanza a destra che trovi entrando negli Uffici amministrativi.

• **Uno stratagemma per Sinclair:** All'estremo angolo nord-est al piano inferiore degli Uffici amministrativi. 28

• **Libertà:** Nella stanza all'estremo sud-est della Corsia A.

• **La mia prigione:** Nella stanza all'estremo nord-est della corsia B, dove si trova l'ultima Stazione di potenziamento armi del gioco. 29

• **Provano dolore:** Nell'angolo estremo nord-ovest dell'Infermeria.

• **Alleviare il dolore:** Sopra un tavolo nella Sala delle autopsie, a sinistra dell'ingresso del reparto pediatrico del secondo piano. 30

I TONICI NASCOSTI





Deputati al potenziamento delle caratteristiche del protagonista, i Tonici sono quasi tutti acquistabili al Gatherer's Garden, a parte le seguenti eccezioni:

RYAN AMUSEMENTS

• **Scatto sportivo:** Nel corridoio oltre il tornello d'ingresso al Ryan Amusements.
• **Trivella affilata:** Regalata da Eleanor all'ingresso dell'Eldorado Lounge.
• **Energia Alcolica:** Dietro la porta di servizio nell'area d'ingresso di Viaggio in superficie.

PAUPER'S DROP

• **Delizia genetica:** Sul tetto del negozio di fiori. 1
• **Riduttore allarmi:** In una stanza al terzo piano dell'Hamilton.
• **Tempesta di fuoco:** Uscito dalla Limbo Room, vai a sinistra, sali le scale e cerca vicino al cadavere "assorbibile" nella stanza.
• **Criotrivella:** Nel Sinclair's Deluxe Hotel, vicino al condotto delle Sorelline trasformato in altare.
• **Acuto osservatore:** Nella stanza di Eleanor all'interno dell'appartamento di Grace.

SIREN ALLEY

• **Tuttofare:** In una stanza nell'edificio centrale della Little Eden Plaza, accessibile dal piano superiore. 2
• **Genitore orgoglioso:** Ti viene regalato al Gatherer's Garden se hai salvato tutte le Sorelline incontrate fino a quel punto.
• **Delizia Genetica 2:** Nel corridoio raggiungibile dal buco nella stanza a fianco dell'ufficio di Daniel Wales.
• **Esperto di vendite:** Alla fine di un corridoio sotterraneo posto dirimpetto all'Orfanotrofio delle Sorelline. 3
• **Panacee:** Nel nascondiglio nel retro di Verdure da Joe.

DIONYSUS PARK

• **Tempesta elettrica:** Nel bagno degli uomini del Triton Theatre.
• **Pellicola estesa:** Nell'area di manutenzione accessibile dalle scale che portano alla balconata del Triton Theatre. 4
• **Trapanatore:** All'estremo sud-ovest della Galleria J. Fischer.
• **Padre esigente:** Ti viene regalato al Gatherer's Garden se hai salvato tutte le Sorelline incontrate fino a





I TONICI NASCOSTI





Deputati al potenziamento delle caratteristiche del protagonista, i Tonici sono quasi tutti acquistabili al Gatherer's Garden, a parte le seguenti eccezioni:

RYAN AMUSEMENTS

• **Scatto sportivo:** Nel corridoio oltre il tornello d'ingresso al Ryan Amusements.
• **Trivella affilata:** Regalata da Eleanor all'ingresso dell'Eldorado Lounge.
• **Energia Alcolica:** Dietro la porta di servizio nell'area d'ingresso di Viaggio in superficie.

PAUPER'S DROP

• **Delizia genetica:** Sul tetto del negozio di fiori. 1
• **Riduttore allarmi:** In una stanza al terzo piano dell'Hamilton.
• **Tempesta di fuoco:** Uscito dalla Limbo Room, vai a sinistra, sali le scale e cerca vicino al cadavere "assorbibile" nella stanza.
• **Criotrivella:** Nel Sinclair's Deluxe Hotel, vicino al condotto delle Sorelline trasformato in altare.
• **Acuto osservatore:** Nella stanza di Eleanor all'interno dell'appartamento di Grace.

SIREN ALLEY

• **Tuttofare:** In una stanza nell'edificio centrale della Little Eden Plaza, accessibile dal piano superiore. 2
• **Genitore orgoglioso:** Ti viene regalato al Gatherer's Garden se hai salvato tutte le Sorelline incontrate fino a quel punto.
• **Delizia Genetica 2:** Nel corridoio raggiungibile dal buco nella stanza a fianco dell'ufficio di Daniel Wales.
• **Esperto di vendite:** Alla fine di un corridoio sotterraneo posto dirimpetto all'Orfanotrofio delle Sorelline. 3
• **Panacee:** Nel nascondiglio nel retro di Verdure da Joe.

DIONYSUS PARK

• **Tempesta elettrica:** Nel bagno degli uomini del Triton Theatre.
• **Pellicola estesa:** Nell'area di manutenzione accessibile dalle scale che portano alla balconata del Triton Theatre. 4
• **Trapanatore:** All'estremo sud-ovest della Galleria J. Fischer.
• **Padre esigente:** Ti viene regalato al Gatherer's Garden se hai salvato tutte le Sorelline incontrate fino a »





STAZIONI DI POTENZIAMENTO ARMI





Sparse per tutta Rapture, le stazioni "Potere al Popolo" ti permettono di incrementare l'efficacia delle tue armi. Tra i miglioramenti più utili vi sono l'immunità al danno del Lanciagranate, l'aumento della letalità dello Sparachiodi, oltre al potenziamento Tesla e all'aumento della capacità del caricatore per lo Shotgun.

RYAN AMUSEMENTS

- **Stazione 1:** Nell'area di sicurezza a ovest dell'ingresso al Ryan Amusements. 1
- **Stazione 2:** Dirimpetto all'ingresso della Sala luci.

PAUPER'S DROP

- **Stazione 3:** Al secondo piano dell'Hamilton Hotel, in una stanza accessibile da un corridoio, all'estremità sud.
- **Stazione 4:** In una stanza dietro al palco del Limbo Room.
- **Stazione 5:** In una stanza nel secondo piano del Sinclair's Deluxe Hotel.

SIREN ALLEY

- **Stazione 6:** Al piano inferiore del Mermaid Lounge, raggiungibile da un buco nel pavimento (utilizzalo prima dell'allagamento). 2
- **Stazione 7:** Nel nascondiglio della Lamb all'ingresso della Stazione di pompaggio 5. 3

DIONYSUS PARK

- **Stazione 8:** Nella stanza con serratura numerica situata all'inizio del capitolo (codice 1080).
- **Stazione 9:** Nella stanza a nord della stazione in cui si è rifugiato Stanley. 4

FONTAINE FUTURISTICS

- **Stazione 10:** All'interno dell'Ufficio della sicurezza, la cui serratura si apre distruggendo le apparecchiature di trasmissione dati di Alexander.
- **Stazione 11:** Nell'ufficio nell'area sud-est del Complesso di cavie viventi, la cui porta è apribile sparando un Dardo di aggiramento.

PERSEPHONE

- **Stazione 12:** Nell'area iniziale di Persephone, dopo un lungo corridoio con larghe vetrate.
- **Stazione 13:** Nella Torre di sicurezza dove si asserraglia Sinclair.
- **Stazione 14:** Nella stanza all'estremo nord-est della corsia B.





I TROFEI

BRONZO

- **Benvenuto a Rapture:** Prima partita non privata completata.
- **Selezione innaturale:** Prima uccisione in una partita non privata.
- **Frankenstein disgustoso:** Sei diventato Big Daddy per la prima volta in una partita non privata.
- **Mister Bolla... No!:** Abbattuto il primo Big Daddy in una partita non privata.
- **Eroe binario:** Hai completato la tua prima prova in una partita non privata.
- **Mamma chioccia:** Salvata la prima Sorellina in una partita non privata.
- **Parassita:** Raggiunto il livello 10.
- **Piccola falena:** Raggiunto il livello 20.
- **Tatuaggio:** Raggiunto il livello 30.
- **Un giorno in città:** Hai giocato ad almeno una partita non privata su tutte le mappe multigiocatore.
- **Slot acquistato:** Acquistato uno slot per Plasmide o per Tonico presso un Gatherer's Garden.
- **Tutti gli slot per Plasmidi:** Acquisiti tutti gli 11 slot per Plasmidi possibili.
- **Hai potenziato un'arma:** Potenziata un'arma presso una Stazione potenziamento armi.
- **Un'arma totalmente potenziata:** Terzo potenziamento applicato a un'arma.
- **Tutti i potenziamenti per armi:** Trovati tutti i potenziamenti per armi presso le macchine Potere al Popolo.
- **Hacker a distanza:** Dardo di aggiramento usato per aggirare un dispositivo a distanza.
- **Hacker prolifico:** Aggirata ogni tipo di macchina.
- **Maestro di aggiramenti:** Aggirate 30 macchine a distanza con il Dardo di aggiramento.
- **Prima ricerca:** Effettuata una ricerca su un Ricombinante con la Telecamera genetica.
- **Una categoria di ricerca:** Ampliata a livello 4 una categoria di ricerca.
- **Ricercatore:** Completate tutte le ricerche possibili sui soggetti di Rapture.
- **Una Sorellina adottata:** Sorellina adottata per la prima volta.
- **Plasmide totalmente potenziato:** Un Plasmide potenziato fino al livello 3.
- **Tutti i Plasmidi:** Trovate o acquistate tutte le 11 versioni di base dei Plasmidi.
- **Indistruttibile:** Sopravvissuto all'assalto della Big Sister.
- **Guardati, hacker:** Uccisi 50 nemici usando solo i dispositivi di sicurezza aggirati.
- **Maestro delle trappole:** Uccisi 30 nemici usando solo trappole.
- **Contrattacco:** Uccidi un nemico con il suo stesso proiettile o bomba.
- **Maestro protettore:** Raccolta portata a termine senza alcun disturbo per la Sorellina.
- **Spendaccione:** Spesi 2.000 dollari ai distributori.
- **Contro ogni previsione:** Gioco finito al livello di difficoltà più elevato.
- **Ferro9:** Colpisci il manichino di Ryan nel museo con una mazza da golf.
- **Daddy è a casa:** Rientrato tra le rovine di Rapture.
- **Protettore:** Nella stazione ti sei difeso dagli attacchi dei Ricombinanti della Lamb.
- **Sinclair Solution:** Alleati con Sinclair al Ryan Amusements.
- **Chiave di Grace:** Chiave di bypass di Grace recuperata.
- **Sconfiggi il predicatore:** Predicatore sconfitto.
- **Fiuto per lo scoop:** Hai scoperto il segreto del Dionysus Park.
- **Chiave di Gil:** Chiave di bypass di Gil Alexander recuperata.
- **Viaggio verso la superficie:** In viaggio verso la superficie a bordo del vascello di fuga di Sinclair.

ARGENTO

- **Proving Grounds:** Hai vinto la tua prima partita non privata.
- **Chi si rivede:** Ricongiunto con la tua Sorellina originale.
- **Gran Daddy:** Sconfitti tre Big Daddy senza morire.
- **Maestro raccoglitore:** Raccolte 600 unità di Adam con le Sorelline.
- **Interazione con le Sorelline:** Interagito con tutte le Sorelline di ogni capitolo.
- **Salvatore:** Tutte le Sorelline salvate e Grace, Stanley e Gil risparmiati.
- **Due palle di ottone grosse così:** Finito il gioco senza aver mai usato le Camere della vita.
- **Storico di Rapture:** Tutti i 100 diari trovati.

ORO

- **Scegli l'impossibile:** Raggiunto il livello 40.
- **Fuga:** Fuggito da Rapture.

PLATINO

- **Trofeo di platino:** Ottieni tutti i trofei.